

Posters

Noviembre
14 -15 -16
2018



VIII CLABES
PANAMÁ - 2018

Octava Conferencia
Latinoamericana
sobre el Abandono
en la Educación Superior

**CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD VOCACIONAL Y PROFESIONAL
MEDIANTE ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE EN LA ENMS
SILAO DE LA UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO**

Línea Temática 3: Prácticas curriculares para la reducción del abandono

Caudillo Ortega, Luis Fernando
Universidad de Guanajuato, México
fher_caudillo@hotmail.com

Ríos Olmos, Maricruz
Universidad de Guanajuato, México
sami_358@hotmail.com

Escobedo Moreno, José Herón
Universidad de Guanajuato, México
heronescobedomorenolic@hotmail.com

Resumen. La orientación vocacional desde el modelo de educación por competencias, en el Marco Curricular Común que plantea la RIEMS, obedece a una perspectiva multidisciplinar con aportes de la psicología, sociología y pedagogía. “La orientación resulta un proceso de ayuda técnica en el que se acompaña y orienta al adolescente para favorecer decisiones reflexivas, autónomas y críticas en diferentes aspectos de su vida escolar y social”. (Krichesky, 1999)

Con base en el principio anterior, surge esta propuesta de diseño e implementación de una estrategia didáctica basado en el juego, como una alternativa de aprendizaje que favorezca el desarrollo del autoconocimiento desde la perspectiva del modelo educativo basado en competencias y abone a la eficiencia terminal.

Juego de máscaras consiste en la elaboración, diseño y definición de un modelo proyectivo de la identidad vocacional mediante la creación de máscaras de yeso. Siendo el juego didáctico una estrategia de enseñanza - aprendizaje cuyo objetivo implícito o explícito está planeado y pensado para que los estudiantes aprendan algo específico, de una manera lúdica.

Como resultado del juego lúdico, este deja de ser una actividad informal recreativa para pasar a ser trabajo escolar con un objetivo concreto y convertirse en aprendizaje significativo. Al focalizar y clarificar las metas vocacionales el alumno dirige sus esfuerzos hacia un objetivo específico, lo cual fortalece y suma acciones a la tarea de la eficiencia terminal; de esta manera se pretende atacar el fenómeno del abandono escolar en el nivel medio superior.

En este trabajo se hace referencia al desarrollo y puesta en práctica de dicha estrategia didáctica en el ciclo escolar Agosto – diciembre de 2017 con el grupo A del tercer semestre. Vinculándose con materias de las ciencias experimentales y sociales; los profesores que las imparten estimularon la retroalimentación de la actividad, proporcionando las áreas en las que se puede desarrollar el alumno de acuerdo con la vocación que en ellos descubrieron, con la finalidad de ampliar su horizonte académico y laboral. El logro impera en ayudar al alumno a clarificar la meta para trazar el camino que habrá de seguir con el fin de consolidar un proyecto de vida, el cual permita afianzar con firmeza sus acciones y decisiones sobre su proceso de formación integral.

“Si sabes quién eres y a dónde vas, sabrás a donde no deber ir”.

Descriptor o Palabras Clave: *Identidad, Personalidad, Vocación, Juego de Máscaras*

1. Introducción

1. Juego de máscaras. Construye tu identidad y descubre tu vocación.

La orientación vocacional desde el modelo de educación por competencias, en el Marco Curricular Común que plantea la RIEMS, obedece a una perspectiva multidisciplinar con aportes de la psicología, sociología y pedagogía. “La orientación resulta un proceso de ayuda técnica en el que se acompaña y orienta al adolescente para favorecer decisiones reflexivas, autónomas y críticas en diferentes aspectos de su vida escolar y social”. (Krichesky, 1999)

Con base en el principio anterior, surge esta propuesta de diseño e implementación de un material didáctico basado en el juego, como una alternativa de aprendizaje que favorezca el desarrollo del autoconocimiento desde la perspectiva del modelo educativo basado en competencias y abone a la eficiencia terminal.

Este material didáctico contribuye al área formativa en las siguientes competencias tanto genéricas como disciplinares: desarrollar el interés por la investigación teórico-práctica. Describir las variables de identidad, personalidad, vocación y procesos cognitivos, emocionales y motivacionales implícitos en la elección vocacional. Integrar resultados de la teoría y la información recogida de su historia familiar y elaborar conclusiones personales con dirección hacia una postura más integral y tangible de la vocación. Capacidad de autogestión, planeación, trabajo en equipo y manejo adecuado del tiempo. Así como el uso pertinente de las TICs.

Juego de máscaras consiste en la elaboración, diseño y definición de un modelo proyectivo de la identidad vocacional mediante la creación de máscaras de yeso. Siendo el juego didáctico una estrategia de enseñanza - aprendizaje cuyo objetivo implícito o explícito está planeado y pensado para que los estudiantes aprendan algo específico, de una manera lúdica.

Como resultado del juego lúdico, este deja de ser una actividad informal recreativa para pasar a ser trabajo escolar y colectivo, con un objetivo concreto y convertirse en aprendizaje

educativo. Al focalizar y clarificar las metas vocacionales el alumno dirige sus esfuerzos hacia un objetivo específico, lo cual fortalece y suma acciones a la tarea de la eficiencia terminal; de esta manera se pretende atacar el fenómeno del abandono escolar en el nivel medio superior.

En este trabajo se hace referencia al desarrollo y puesta en práctica de dicha estrategia didáctica en el ciclo escolar Agosto – diciembre de 2015 con el grupo A del tercer semestre de la Escuela de Nivel Medio Superior de Silao.

2. La experiencia educativa.

Se dio la instrucción al grupo, mediante un formato de texto impreso el cual contiene los pasos del proceso para la creación de máscaras de yeso. La consigna fue crear y diseñar una máscara a la medida de la personalidad del estudiante.

En una primera fase los simbolismos de las capas de venda de yeso representan las experiencias y acontecimientos significativos de su historia personal y familiar que han ido dando estructura a su personalidad; de manera que al ir secando la máscara adquiere la forma y estructura particular y específica de quien la porta, definiendo en el contexto psicológico su propia identidad. (Figura 1)

En la segunda fase se instruye realizar un diseño creativo en la máscara, que integre y a su vez represente la personalidad y la vocación mediante pinturas acrílicas y otros materiales que deseen considerar como recortes de papel, impresión de imagen, etc. (Figura 2)

Para la realización de este proceso, se lleva a cabo una reflexión dirigida en la cual puedan evocar y recordar datos de su historia de vida, sus fantasías y sus expectativas vocacionales; además del conocimiento adquirido sobre sus habilidades, aptitudes y destrezas vocacionales-ocupacionales. (Figura 3)

Una vez concluida la reflexión el alumno esboza su propio diseño en el cual expresa su saber, su ser y su sentir respecto a su identidad vocacional.

Conclusión de la actividad.

Una vez concluida la máscara, el alumno comparte su creación dando una breve explicación de su significado y se le invita a generar una reflexión sobre el efecto que produjo la realización de esta actividad en el alumno. Posteriormente se dirige la reflexión respecto al efecto que tiene el alumno en su creación, que determine su identidad vocacional. Para finalizar se realiza una evaluación de tipo metacognitivo y de consolidación.

3. Recomendaciones y sustento de las aplicaciones del Juego de máscaras

"La persona...es aquel sistema de adaptación o aquel modo con el cual entramos en relación con el mundo. Así, casi toda profesión tiene una persona característica. El peligro está solo en que se identifique uno con la persona, como por ejemplo el profesor con su manual o el tenor con su voz... Se podrá decir con cierta exageración: la persona es aquello que no es propiamente de uno, sino lo que uno y la demás gente creen que es." C.G.Jung

De acuerdo con Jung, refiere el concepto de Persona utilizando su definición etimológica del griego *prósopon* que significa "máscara" para referirse a la imagen que el hombre presenta a la sociedad. La persona juega diversos roles de acuerdo con las necesidades que el contexto social exige de él y de la misma forma dependerá de su propia aceptación, creación y cambio dentro de la sociedad. (Cueli, 1999, pág. 121).

Este es el mismo proceso de construcción de la personalidad y la identidad que ocurre en el transcurso del desarrollo maduracional hacia la adolescencia y al final de ésta, al ir adaptando una gama de respuestas (conductuales-actitudinales) aprendidas y adquiridas tanto por su herencia filogenética como por su desarrollo ontogénico, y que a su vez adaptará a una actividad productiva ocupacional para crear y consolidar su identidad adulta mediante su inclusión al mundo instrumental – vocacional.

La identidad la cual es definida por Erikson como el "sentido de continuidad y estabilidad de la persona a lo largo del tiempo"; en la práctica, se traduce en decisiones al final de la adolescencia con respecto a elecciones vocacionales y de pareja. (Ruiz, 2014, pág. 89).

Tomando como base la definición de Vocación como un "llamado de" o "con dirección hacia la realización de algo". La identidad vocacional va más allá de la elección de una opción y por consiguiente la renuncia a todas las demás. No es como elegir un sabor o un color entre varios.

Está implícita la conjunción de las dos facetas de la máscara-persona, tanto la Persona pública como la Persona individual. La máscara pública, responde a las expectativas y necesidades sociales a las que la Persona satisface para ser reconocido y aceptado, mientras que la Persona individual satisface los propios gustos e intereses. Por lo cual, la vocación, buscará externalizar armónicamente ambas facetas para desarrollar las metas que en el proyecto de vida dirijan a la autorrealización del individuo. (Conde, 2002)

El juego de máscaras es una representación metacognitiva de la tarea del adolescente hacia la exploración y externalización de su identidad vocacional.

4. Recomendaciones para la aplicación del juego didáctico.

- Se debe tener en cuenta precisar el momento idóneo del proceso docente-educativo en el que se llevará a cabo.

- Es importante tomar en cuenta la adecuada preparación del ambiente del grupo para conducir hacia la ejecución del juego didáctico.
- Llevar a cabo la ejecución del juego en la integración de los conocimientos, las habilidades y las actitudes previstas.
- Compartir y analizar los resultados obtenidos.
- Realizar una valoración y evaluación del juego didáctico.

5. Relaciones entre el uso del juego didáctico, el plan de estudios y los actores.

La materia de Orientación vocacional de tercer semestre de bachillerato del Colegio de Nivel Medio Superior de la Universidad de Guanajuato, consta de 4 bloques: 1.- Mi vocación y mi historia familiar, 2.- Acercándome a mi vocación, 3.- Mi perfil vocacional y 4.- Expectativas académicas y elección vocacional. (Ver Anexo 2, p.14) La cual tiene como objetivo general de la materia el analizar los diferentes factores que intervienen en el proceso de elección vocacional en preparación para la toma de decisiones vocacionales. (Torres, 2011)

La secuencia didáctica de los contenidos del programa está encaminada a que el alumno logre tomar decisiones de forma más consiente, autónoma y reflexiva respecto de su elección vocacional teniendo en cuenta su identidad vocacional. Por lo que es importante que el docente evalúe el momento más oportuno del proceso educativo del curso para la implementación de la estrategia.

En el apartado 1 Mi vocación y mi historia familiar el alumno comienza a introducirse en el conocimiento teórico – conceptual sobre la vocación. Integra a la par factores internos y externos de su contexto familiar. Aún no cuenta con los elementos suficientes de su análisis introspectivo para conseguir el objetivo de la estrategia didáctica.

En el apartado 2 Acercándome a mi vocación ubicamos un primer momento idóneo para trabajar la parte reflexiva sobre las 2.1.-fantasías vocacionales, 2.2.-las expectativas vocacionales y 2.3.- el proyecto de vida vinculado a la elección de carrera. En este momento del proceso educativo el alumno ya comienza a integrar aspectos de su historia personal y familiar, con sus características de personalidad e identidad vocacional.

En el apartado 3 Mi perfil vocacional el alumno realiza un diagnóstico vocacional mediante la aplicación de cuestionarios y escalas que le arrojan un resultado concreto sobre sus áreas de dominio en habilidades, aptitudes y destrezas. Como resultado del diagnóstico vocacional el alumno reflexiona sobre su perfil de carrera profesional y sus características personales. Aquí es un momento pertinente para implementar el uso del Juego de máscaras, que le permita al alumno a través de un producto concreto y tangible plasmar la integración de los factores internos y externos; y los elementos adquiridos en el proceso de aprendizaje y de su autoconocimiento.

Por último, en el bloque 4 Expectativas académicas y elección vocacional, se hace una integración de los aprendizajes que permiten llevar a cabo la toma de decisión consciente y adecuada sobre la elección vocacional.

Vinculándose con materias de las ciencias experimentales y sociales; los profesores que las imparten estimularon la retroalimentación de la actividad, proporcionando las áreas en las que se puede desarrollar el alumno de acuerdo con la vocación que en ellos descubrieron, con la finalidad de ampliar su horizonte académico y laboral. Figura

Evidencia de la Estrategia didáctica



Figura 1 Proceso inicial de elaboración de máscaras

Figura 2 y 3



Arte y vocación: Psicología(autor)



Artes escénicas(autor)



Fisioterapia (autor)



Criminología (autor)



Educación (autor)



6. Conclusiones

Desde la propia experiencia profesional en materia de psicología, psicopedagogía y docencia es importante considerar la pertinencia de la revisión teórica y metodológica del abordaje de la orientación vocacional y la construcción de la identidad vocacional, de acuerdo al proceso natural de maduración de los estudiantes de nivel medio superior, ya que al encontrarnos con un ser humano (alumno) cuya fase de desarrollo se encuentra en la adolescencia y que por tanto, a su vez se encuentra en un proceso de transición bio-psico-social para la construcción y definición de su identidad en un aspecto más amplio, el cual incluye la exigencia de la toma de decisiones vacacional y profesional. El logro impera en ayudar al alumno a clarificar la meta para trazar el camino que habrá de seguir con el fin de consolidar un proyecto de vida, el cual permita afianzar con firmeza sus acciones y decisiones sobre su proceso de formación integral. “Si sabes quién eres y a dónde vas, sabrás a donde no deber ir”.

Referencias

Conde, T. d. (2002). *Arte y psique*. México: PLAZA Y JANES.

Cueli, J. (1999). *Teorias de la personalidad*. México: Trillas.

Krichesky, M. (1999). *Proyectos de Orientación y tutoría*. Buenos Aires: Paidós.

reeducar. (25 de agosto de 2016). Obtenido de reeducar: <http://reeducar.com>

Ruiz, R. S. (2014). *El mundo de la psicología*. México: ANGLO.

Torres, M. T. (diciembre de 2011). *Colegio de Nivel Medio Superior Universidad de Guanajuato*. Obtenido de Colegio de Nivel Medio Superior Universidad de Guanajuato:
http://www.colegionms.ugto.mx/images/PDF/Programas_2013/Tercero/ORIENTACION_VOCACIONAL.pdf